CÓMO JUGAR



En la pantalla del título, elige una opción con la cruz de control y confirma tu selección con los botones START o B. Los botones X e Y te permiten cancelar tu última acción.

» MISSION («Misión»)
Enfréntate a Andross y a su ejército mientras progresas en la historia.

» RECORD («Récords»)
Consulta los 5 mejores resultados. También puedes borrar aquí esos registros.

» STEREO («Estéreo»)
Elige entre sonido estéreo o monoaural.

MISIÓN

Antes de comenzar, elige el nivel de dificultad. El nivel «EXPERT» («Experto») se desbloqueará cuando superes el nivel «HARD» («Difícil») cumpliendo una serie de condiciones. El objetivo del juego consiste en defender Corneria del asedio de Andross y reconquistar los planetas ocupados por el enemigo.



⌘ Los planetas conquistados por el ejército de Andross cambian con cada partida. Sin embargo, si no consigues superar el juego y decides continuar, los planetas ocupados seguirán siendo los mismos.

⌘ Puedes omitir la secuencia de introducción pulsando el botón START. También puedes usar el botón B para pasar más rápido las transmisiones en pantalla del general Pepper.

Selección de piloto

Tienes a tu disposición seis pilotos. Al empezar la partida, podrás elegir un piloto principal y un compañero. Existen tres tipos de Arwing diferentes, y cada personaje siempre pilota el mismo tipo de nave.



En la pantalla de selección de piloto, escoge a un personaje con la cruz de control y confirma tu elección con el botón B (puedes cancelar la elección pulsando los botones X o Y). Selecciona el icono de la cruz de control para cambiar entre uno de los cuatro tipos de control disponibles. Tu compañero se elegirá automáticamente, pero podrás escoger a otro con la cruz de control.



En la modalidad de vuelo, puedes girar rápidamente si mantienes pulsados los botones L o R para inclinar la nave mientras mantienes pulsada la cruz de control a un lado. Además, puedes hacer un tonel para repeler los ataques enemigos pulsando dos veces rápidamente los botones L o R.

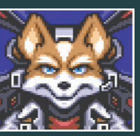
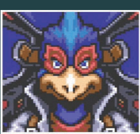
Prototipo de Arwing



Una nave estable y de fácil manejo.

Objeto especial
Bombas inteligentes.

Pilotos
Fox y Falco.

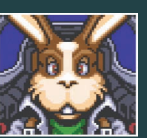
Arwing acorazado



Nave que posee una gran capacidad defensiva en detrimento de menor velocidad y un mayor tiempo de carga del Blaster.

Objeto especial
Auxilio espacial.

Pilotos
Peppy y Slippy.



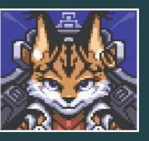

Arwing ligero



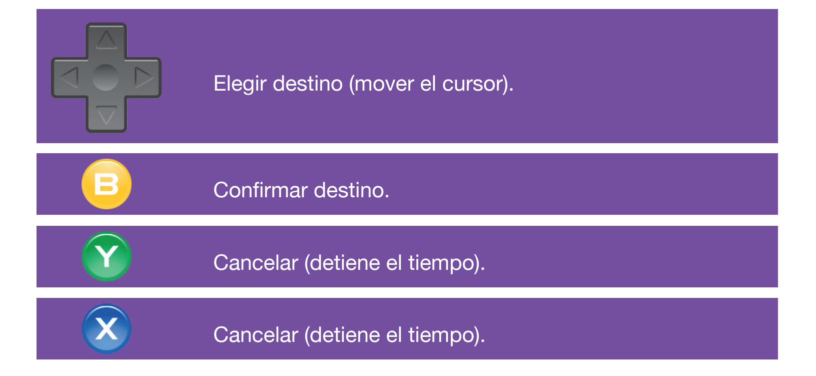

Es menos resistente comparado con las demás naves, pero destaca por su velocidad y rapidez de carga del Blaster.

Objeto especial
Superescudo.

Pilotos
Miyu y Fay.




⌘Todas las naves se mueven a la misma velocidad en la pantalla del mapa y en modo Walker.



Una vez que pulses el botón B, volverá a transcurrir el tiempo y el enemigo proseguirá el ataque. Es recomendable utilizar la función de cancelar cuando necesites replantear tu estrategia.

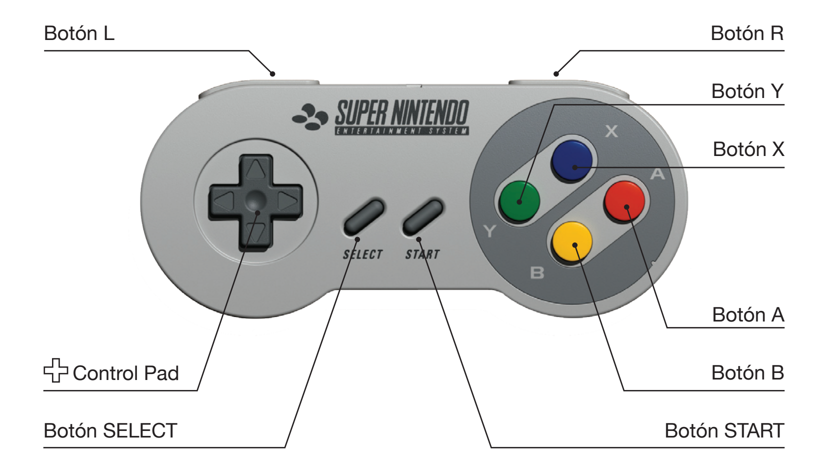
Pulsa el botón SELECT para cambiar de piloto.



2. Planear una estrategia en la pantalla del mapa



En la pantalla del mapa puedes seleccionar a qué enemigo deseas enfrentarte. Elige tu destino con la cruz de control y luego pulsa el botón B para que los Arwing se dirijan hacia allí.

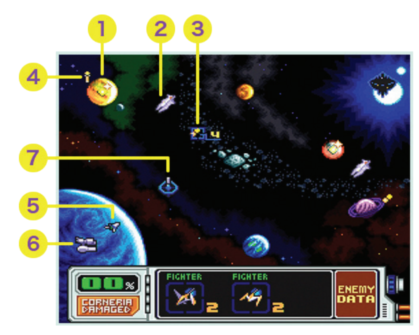


COMBATE

En la pantalla del mapa puedes identificar los objetivos y fijar el destino de tu Arwing. Los enfrentamientos tendrán lugar en la pantalla de combate.

Pantalla del mapa

Aquí puedes ver el sistema Lylat. Mueve el cursor con la cruz de control y pulsa el botón B para que los Arwing vuelen hasta el lugar seleccionado. Podrás cambiar la trayectoria al elegir otro objetivo y pulsar de nuevo el botón B. Tus naves y las del enemigo se moverán a la vez; si coinciden en el mismo punto, accederás a la pantalla de combate.



1. Planeta conquistado por el enemigo.
2. Fragata enemiga en dirección a Corneria.
3. Escuadrón enemigo en dirección a Corneria.
4. Misil en dirección a Corneria.
5. Arwing.
6. Nave nodriza (repara el daño de las naves).
7. Satélite defensivo (instalación de Corneria armada con cañones láser).

Presta atención a los movimientos del enemigo en la pantalla del mapa y derriba primero las naves rivales más próximas a Corneria.

⌘Si sitúas el cursor sobre un escuadrón enemigo, se indicará el número y el tipo de naves que lo componen.
⌘Los Arwing y las naves enemigas no se moverán hasta que no pulses el botón B.

Pantalla de combate

El número de enemigos que debes derrotar se muestra en el indicador «TARGET» («Objetivo») de la parte superior de la pantalla. En las misiones planetarias, esa cifra también incluye fortalezas con reactores y los mecanismos que hay que accionar para acceder a ellas, así como otros elementos.



1. **Puntuación.**
2. **Objetivos restantes.**
Indica los objetivos que quedan por destruir en la zona.
3. **Tiempo.** Indica el tiempo transcurrido desde el inicio del combate.
4. **Radar.** Muestra los elementos próximos a tu nave.
5. **Altímetro.**
6. **Barra de carga del Blaster.**
Mantén pulsado el botón B para cargar el Blaster. Cuando la barra se rellene, podrás disparar un láser cargado. Si sufres daños durante el proceso de carga, la barra se vaciará. La velocidad de carga variará dependiendo del tipo de Arwing que estés pilotando.
7. **Medidor del escudo.**
A medida que recibas impactos, su color cambiará de azul a amarillo y después a rojo. Cuando todas las esferas se vuelvan rojas, un solo impacto más hará que la nave explote. La resistencia del escudo variará dependiendo del tipo de Arwing que estés pilotando.

Modo Walker

En modo Walker, el Blaster es más poderoso que en la modalidad de vuelo. Además, la altura del láser se ajusta en cierta medida para alcanzar a objetivos situados a distinto nivel.

Algunos elementos presentes en territorio enemigo, como mecanismos y cuadros escudo, solo pueden activarse en modo Walker.

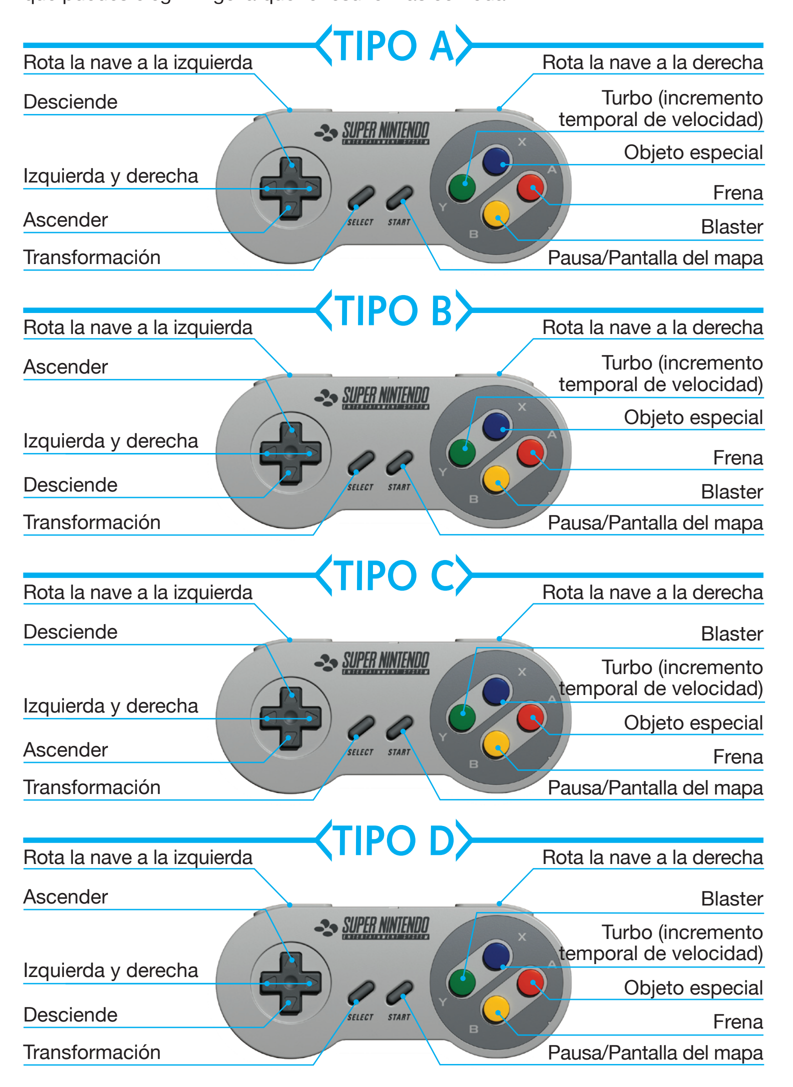




Cruz de control	▲ Avanzar. ◀ y ▶ paso lateral. ▼ Retroceder.
B	Blaster.
A	Saltar/Nadar.
Y	Acelerar tras saltar.
X	Objeto especial.
L	Girar a la izquierda.
R	Girar a la derecha.
SELECT	Transformación de la nave.
START	Pausa/Pantalla del mapa.

Configuración de controles

A continuación se describen las diferentes configuraciones de controles entre las que puedes elegir. Elige la que te resulte más cómoda.



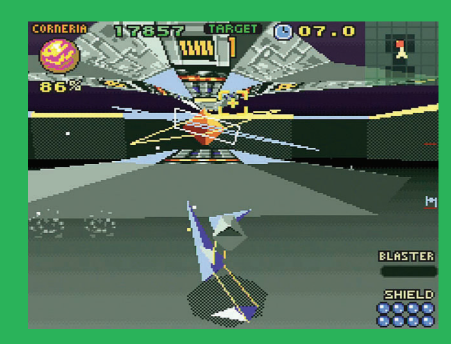
8 **Objeto especial.**
Aquí se indica el tipo de objeto especial equipado, así como el número de usos de que dispones.

9 **Barra de energía del enemigo.**
Indica el daño que le has infligido a un jefe enemigo.

10 **Daños a Corneria.**
Indica el porcentaje de daño que ha sufrido Corneria a consecuencia de los ataques.

Vencer a las fuerzas de Andross

En los planetas, tu objetivo consiste en destruir los reactores situados en el interior de las fortalezas enemigas. Para acceder a ellas, antes será necesario activar los mecanismos correspondientes aplicando la fuerza, disparándolos o colocándote sobre ellos en modo Walker.



Para destruir las fragatas enemigas, deberás introducirte en ellas y dirigirte a su reactor. Tanto en los planetas como al enfrentarte a una fragata, para poder acceder a un reactor, antes deberás abatir a numerosos enemigos.

⌘ Mientras estés combatiendo, el enemigo seguirá avanzando hacia Corneria en la pantalla del mapa, aunque más despacio de lo normal.

Ejemplo de misión

1 Elige un objetivo en la pantalla del mapa: ¡esta vez será la base del cinturón de asteroides!



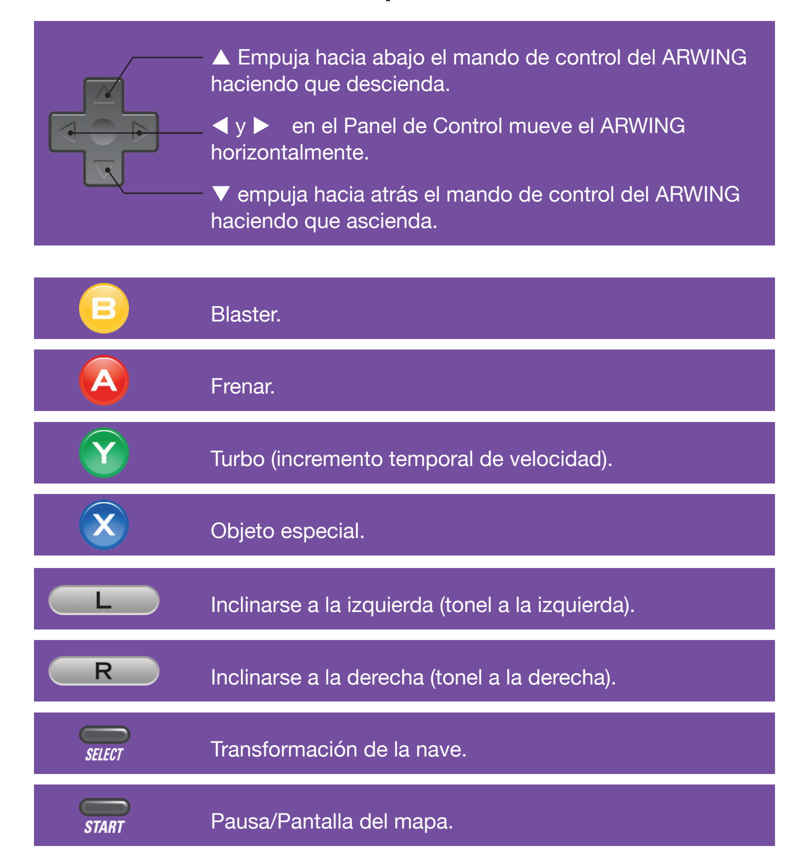
2 El general Pepper te informará sobre la misión.



3 Tienes dos objetivos. ¡Encuéntralos y descubre la fortaleza enemiga!



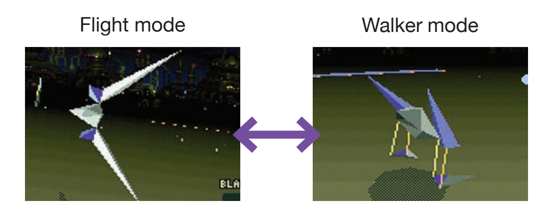
Tipo A



⌘ La función de los botones L, R, SELECT y START es la misma en todos los tipos de control y formas de la nave.

CONTROLES

1. Pilotar un Arwing en la pantalla de combate



Modalidad de vuelo

Hay cuatro tipos de control disponibles (A, B, C y D). En la pantalla de selección de piloto puedes elegir el que más se ajuste a tu forma de jugar.



4 ¡Objetivo localizado! Activa el mecanismo situándote sobre él en modo Walker.



5 Tras accionar un mecanismo, el símbolo X cambiará a O.



6 ¡Ahora solo queda introducirse en la fortaleza, localizar el reactor y destruirlo!

OBJETOS

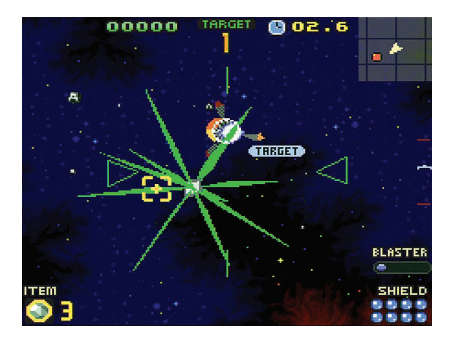
Durante los combates, toca las cápsulas que encuentres flotando en el espacio o que aparezcan al accionar mecanismos en tierra. Gracias a ellas, podrás mejorar el Blaster u obtener un objeto especial. Estas cápsulas también aparecerán al derrotar a determinados enemigos.

» Blaster

Es el arma básica de los Arwing. Puedes dispararlo pulsando el botón B.

» Disparo cargado

Mantén pulsado el botón B para cargar el Blaster. Una vez rellena la barra, podrás disparar un potente láser que perseguirá a los enemigos marcados con «TARGET» («Objetivo»).



» Blaster doble



Si te haces con una cápsula como la que se muestra a la derecha, podrás disparar dos láseres al mismo tiempo. Consigue una segunda cápsula del mismo tipo para mejorar el Blaster doble al poderoso tipo B.

⌘ En modo Walker, el Blaster básico es más poderoso que en la modalidad de vuelo.

⌘ El disparo cargado tiene la misma potencia en cualquiera de las formas del Arwing, pero si te acercas demasiado a un enemigo marcado como «TARGET», es posible que no pueda perseguirlo.

MIYU



Para ella, la mejor defensa es un buen ataque.

FAY

Hija de una familia aristocrática, dejó su vida acomodada en la alta sociedad para defender su planeta natal.

Los miembros del misterioso escuadrón Star Wolf

Andross reclutó en secreto a cuatro mercenarios sin escrúpulos conocidos como Star Wolf. Buscados y temidos por igual por toda la galaxia, poco se conoce de este equipo sin escrúpulos, salvo que recurre a todo tipo de sucios trucos para conseguir sus siniestros objetivos.



Wolf O'Donnell

Cruel y despiadado, es capaz de traicionar a quien sea por el precio adecuado.



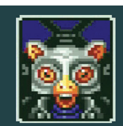
Leon Powalski

Siniestro alienígena de oscuros pensamientos.



Pigma Dengar

Egocéntrico y cruel, posee una fuerza extraordinaria.



Algy

Se rumorea que es el ser más taimado de toda la galaxia. Aprovecha las debilidades de su rival para aplastarlo.

PERSONAJES

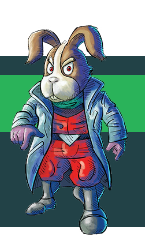


FOX MCCLOUD

Jefe de escuadrón experimentado y digno de confianza del equipo Star Fox.

FALCO LOMBARDI

Famoso piloto que mantiene una sana rivalidad con Fox.



PEPPY HARE

Piloto veterano que mantiene unido al escuadrón con su templanza y sabiduría.

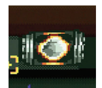
SLIPPY TOAD

Algo nervioso e igualmente torpe, pero le cae bien a todo el mundo.

Objetos especiales

Pulsa el botón X para usar el objeto especial. Cada modelo de Arwing viene equipado con un objeto especial específico que puede ser usado tres veces. Si consigues una cápsula de objeto especial, aumentará el número de usos (hasta un máximo de nueve) y el objeto especial cambiará dependiendo del tipo de cápsula recogida.

» Bomba inteligente



Es el objeto especial propio del prototipo de Arwing. Causa grandes daños.

» Auxilio espacial



Es el objeto especial propio del Arwing acorazado. Restaura el escudo de la nave.

» Superescudo



Es el objeto especial propio del Arwing ligero. Genera una poderosa barrera que otorga invulnerabilidad temporal.

Otros objetos

» Repuesto



Restaura dos esferas del escudo de los Arwing. Los repuestos que dejan los enemigos al ser derrotados desaparecen transcurrido cierto tiempo.

» Plataforma defensiva (solo disponible en tierra)



Si te subes a ella en modo Walker, podrás restablecer gradualmente el escudo del Arwing.

» Nave nodriza (solo en la pantalla del mapa)



Viaja a la nave nodriza para restaurar el escudo de los Arwing. También puede transportarse con los Arwing hasta un planeta que no esté ocupado por el enemigo. Para ello, selecciona «Yes» («Sí») cuando se te pregunte, elige el destino con la cruz de control y luego pulsa el botón B para confirmar tu elección.

» Medalla misteriosa



Las medallas doradas se pueden encontrar durante los combates. Las que consigas se mostrarán en la esquina superior derecha de la pantalla de resultados.

MINIMAPA Y RADAR

Minimapa

Si atacan Corneria mientras estás en la pantalla de combate, se mostrará el nivel de daño sufrido y recibirás una transmisión del general Pepper. Para decidir si quieres acudir en auxilio del planeta, pulsa el botón START para abrir el menú de pausa.Podrás consultar un minimapa del sistema Lylat. El tiempo no transcurrirá mientras este menú esté abierto, así que aprovecha para sopesar la situación y pensar detenidamente tu estrategia.




Botón START



Si decides acudir al rescate de Corneria, elige «RETURN TO MAP» («Volver al mapa») para regresar a la pantalla del mapa.

⌘ Si regresas a la pantalla del mapa, se perderá el progreso realizado en la zona en la que te encuentres en ese momento. En el menú de pausa también podrás cambiar de vista, pero solo en el espacio.

HISTORIA

La batalla para evitar que el emperador Andross se hiciera con el sistema Lylat se zanjó con la victoria del ejército de Corneria, que contó con la inestimable ayuda de los mercenarios que forman el equipo de élite Star Fox. Los habitantes de Corneria despidieron entre vítores a Fox McCloud y su equipo, que partieron una vez más hacia las profundidades del espacio.

Pero... Andross había sobrevivido y su insaciable sed de venganza le había llevado a planear una invasión aún más cruenta que la anterior. Los habitantes del sistema Lylat no eran conscientes, pero la paz de la que disfrutaban tenía los días contados. Así, un fatídico día, Andross atacó de nuevo.

Cogidos por sorpresa, los planetas del sistema Lylat fueron conquistados uno tras otro ante el implacable avance del ejército de Andross. Corneria, situado en el corazón de la galaxia, ¡también está a punto de caer en sus diabólicas manos!



«Las tropas de defensa apostadas en los planetas han caído. Con nuestras fuerzas mermadas, nos va a resultar muy difícil proteger Corneria...» Ante tan delicada situación, el general Pepper recurrió a su última opción viable.

«¡Contactad de inmediato con el equipo Star Fox!»

La unidad de mercenarios Star Fox está de vuelta con mejores Arwing y dos nuevos miembros del ejército de Corneria. ¿Podrán derrotar a Andross... de una vez por todas?

Uso del radar



» Tu Arwing
La punta de la flecha indica en qué dirección te mueves.



» Punto rojo
Indica la posición de un enemigo o un proyectil, entre otras cosas.



» Punto rojo «T»
Indica la posición de una fortaleza en un planeta.



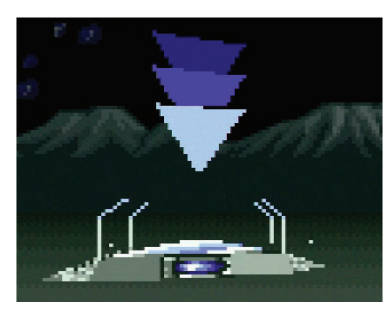
» Punto amarillo
Indica el objetivo relacionado con una misión, como puede ser una nave o un objeto similar.



» Punto verde
Indica la posición de un objeto.



» Punto azul
Indica la posición de una plataforma defensiva.



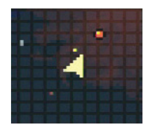


Los puntos rojos, amarillos y verdes cambian de forma para indicar a qué altitud se encuentran respecto al Arwing.



Bajo el Arwing — A la misma altitud — Sobre el Arwing

La escala del radar se ajusta automáticamente según la distancia entre tu nave y el objetivo. El radar no solo señala la posición de objetos: también indica las rutas en el interior de las fortalezas enemigas, así como de otros lugares en los que el rumbo a seguir no es obvio.


Larga distancia


Media distancia


Corta distancia

El indicador «TARGET» («Objetivo»)

En el espacio, este indicador señalará el enemigo más cercano, mientras que en los planetas marcará mecanismos y enemigos que oculten mecanismos, entre otras cosas.

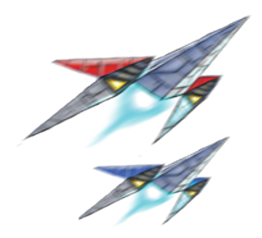
Fin de la partida

Cuando Corneria acumule un 100 % de daño, se acabará la partida. Si tu nave cae en combate, podrás continuar a los mandos del segundo Arwing, pero la partida terminará definitivamente si esa otra nave también es destruida.

Corneria sufrirá daños si:

- Una fragata enemiga cercana le dispara con el cañón.
- Recibe el impacto de un misil o un escuadrón enemigo ataca el planeta.
- El satélite defensivo (ocupado por el enemigo) ataca el planeta.

Ten cuidado, porque si te alejas mucho de Corneria, ¡quizá no puedas llegar a tiempo para ayudar!



Por favor, lee detenidamente este manual para asegurarte una utilización correcta de tu nuevo juego. Guarda este manual para futuras referencias.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

Este es un manual de instrucciones no oficial para el juego StarFox 2 incluido en la Nintendo Classic Mini: Super Nintendo.

Información extraida del manual online de Nintendo en la web:
https://www.nintendo.co.jp/clvs/manuals/starfox2/html/EUes/index.html

PDF gratuito para que lo imprimas por puro placer. ¡No para su venta!

Resultados

Los resultados se mostrarán en pantalla cuando acabe la partida.



» Rango

El rango que obtengas dependerá de diversos factores, como el tiempo empleado en las batallas o el número de enemigos destruidos. Cuanto más tiempo te lleve librar los combates, más bajo será el rango.



Los cinco mejores pilotos podrán registrar sus resultados. Usa la cruz de control y el botón B para firmar con hasta tres caracteres y luego elige «OK» («Aceptar»).

Los cinco mejores resultados se pueden consultar mediante la opción «RECORD» («Récords»). Si eliges «DETAIL» («Detalles»), se mostrará la pantalla de resultados de la partida en cuestión.



⌘ Si seleccionas «ERASE» («Borrar») seguido de «YES» («Sí»), se borrarán todos los resultados.


STARFOX 2
SUPER FX
NINTENDO CLASSIC MINI: SUPER NINTENDO VERSION
MANUAL DE INSTRUCIONES
SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PDF gratuito para que lo imprimas por puro placer :)
Personajes y videojuego © Nintendo Co., Ltd.